

U6

U7

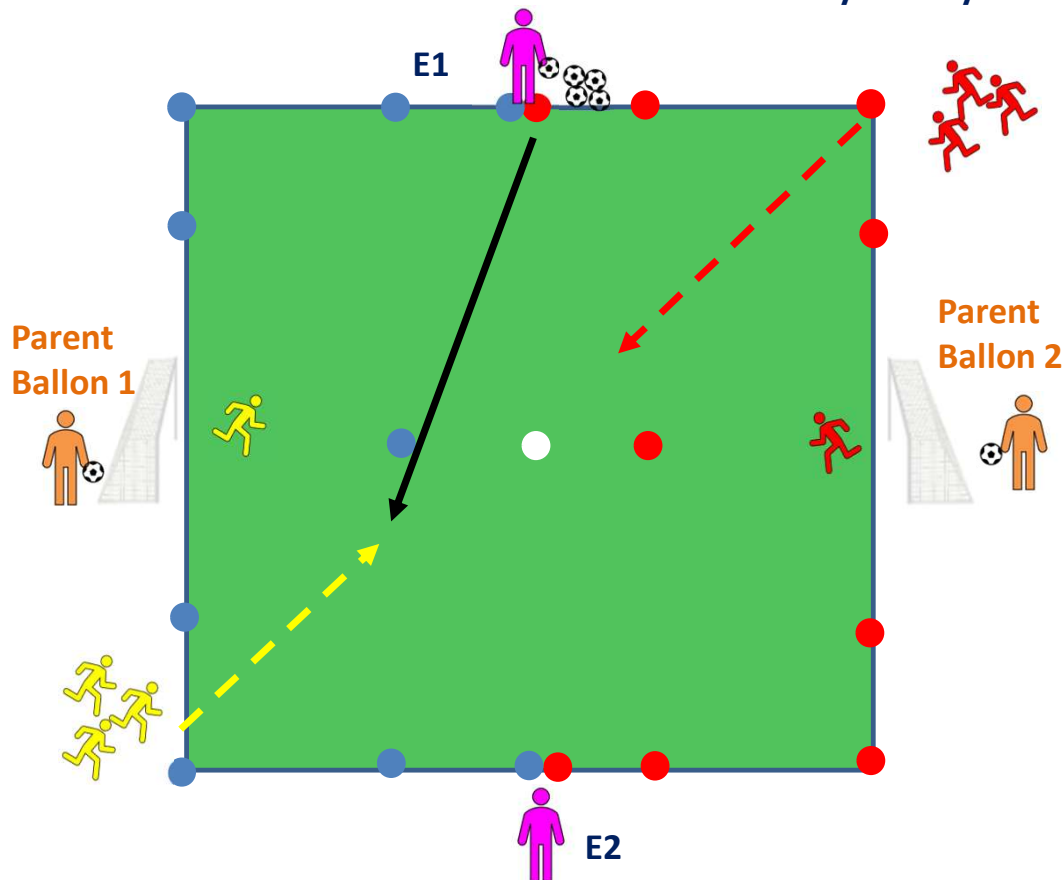
LE BALLON MAGIQUE

OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITÉ ET DES CONTENUS PROPOSÉS

PHASE 1 ET 2 EN 1 CONTRE 1 : 15/10 12/11

GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon au 1er joueur rouge ou jaune (passe dans les pieds du joueur).
- Le joueur ayant le ballon doit aller marquer dans le but adverse en éliminant son adversaire.
 - Si l'adversaire récupère le ballon, il tente de marquer à son tour.
 - Si le ballon est récupéré par le GB; relance à son partenaire.
 - Si le ballon sort en touche ou en sortie de but, E1 injecte un 2^{ème} ballon en criant « Ballon magique ». Les joueurs se disputent alors ce ballon.
 - A la fin de la séquence, les enfants quittent le terrain par les portes latérales et on recommence avec 2 autres.



CONSEILS pour E1 :

- Ne pas dépasser 30 secondes de jeu (1 à 2 ballons)
- Ne pas donner le ballon toujours à la même équipe
- Sur le ballon magique, donner correctement le ballon (à la main ou aux pieds) pour favoriser le contrôle de la part des enfants.
- Essayer de donner le ballon à un joueur/joueuse l'ayant eu le moins souvent.

ROLE DE E2 :

- Conseille, guide les joueurs
- Contrôle le temps de la séquence
- Au bout de 4 passages, changer les GB

BALLON MAGIQUE

U6

U7

PHASE 3 ET 4 EN 2 CONTRE 2 : 4/03 – 18/03 – 1/04 – 8/04

PHASE 5 EN 3 CONTRE 3 : 6/05 – 13/05 – 3/06 – 10/06

ORGANISATION IDENTIQUE BALLON MAGIQUE 2C2 ET 3C3

- **2 c 2** : Alternance des départs à droite puis à gauche du but
- **3 c 3** : Les joueurs à droite et à gauche du but participent.

Précision : Les parents-ballon sont en charge de redonner le ballon à l'animateur du ballon magique pour assurer la continuité du jeu et l'augmentation du temps de pratique des enfants.

